



### **Hak cipta dan penggunaan kembali:**

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

### **Copyright and reuse:**

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abercrombie., Nicolas., Hill., Stephen., & Turner, B.S. (1980). *The Dominant Ideology Thesis*. London: Allen and Unwin.
- Anggraeni, V.A. (2018). *Jamasan Klenteng Sebagai Tradisi Kearifan Lokal*. Retrieved from <https://www.goodnewsfromindonesia.id/2018/02/16/jamasan-klenteng-sebagai-tradisi-kearifan-lokal>
- Ardiyanto, W. (2017). *Ciptakan Feng Shui Baik Lewat Cermin*. Retrieved from <https://www.rumah.com/berita-properti/2017/3/148292/ciptakan-feng-shui-baik-lewat-cermin>
- Beane, A. (2012). *3D Animation Essentials*. Canada: John Willey & Sons, inc
- Ching, D.K. (1996). *Ilustrasi Desain Interior*. Jakarta: Erlangga.
- Ching, D.K. (2007). *Arsitektur: Bentuk, Ruang, dan Tata*. New Jersey: John Willey & Sons, inc.
- Ching, D.K., & Binggeli, C. (2012). *Interior Design Illustrated (Third Ed)*. New Jersey: John Willey & Sons, inc.
- Duffy, B.R. (2003). *Anthropomorphism and The Social Robot*. Retrieved from [https://www.researchgate.net/publication/250080183\\_THE\\_SOCIAL\\_ROBOT\\_PARADOX](https://www.researchgate.net/publication/250080183_THE_SOCIAL_ROBOT_PARADOX)
- Elit. (2007). Identifikasi dan Pravalensi Ektoparasit pada Kelinci Lokal. *Jurnal Skripsi Universitas Muhammadiyah Malang*, 67(6), 14-21.
- Faisal, M. (2011). Aspek Sains Pada Prinsip Feng Shui. *Jurnal Tata Kota dan*

*Daerah*, 3(1), 19-24.

Gonzalez, J. (2012). *Background Design and Layout*. Oxford, UK: CRC Press.

Harijanto, A. (n.d.). *Pedoman Feng Shui Eksterior*[e-book]. Retrieved from  
[http://www.klikfengshui.com/free\\_product/Pedoman%20Feng%20Shui%20Eksterior.php](http://www.klikfengshui.com/free_product/Pedoman%20Feng%20Shui%20Eksterior.php)

Horowitz, A. (2007). *Anthropomorphism*. Retrieved from

<https://fliphtml5.com/kwtf/mqyh/basic>

Khaliesh, H. (2014). Arsitektur Tradisional Tionghoa: Tinjauan Terhadap Identitas, Karakter Budaya dan Eksistensinya. *Langkau Betang: Jurnal Arsitektur*, 1(1), 86-99.

Kharisma, G.P., & Utami, M.N. (2014). Prinsip Desain Arsitektur Keterkaitan

Gubahan Massa dan Pembentukan Ruang Dalam Pada Rumah Segitiga di Bandung. *Jurnal Reka Karsa*, 1(4), 1-11.

Moreno, L. (2014). *The Creation Process of 2D Animated Movies*. Retrieved from

[https://www.edubcn.cat/rcs\\_gene/treballs\\_recerca/2014-2015-02-4-TR\\_baixa.pdf](https://www.edubcn.cat/rcs_gene/treballs_recerca/2014-2015-02-4-TR_baixa.pdf)

Pile, J.K. (2003). *Interior Design (Third Ed)*. New Jersey: Pearson Education Upper Saddle River.

Prabowo, R., & Irawan, A. (2012). Perancangan *Environment* 3D Sebagai

Pendukung Film Animasi Motivasi 'TRY OUT' Dengan Konsep *Urban Life and Junior High Education*. *Jurnal Sains dan Seni Pomits*, 1(2), 2-7.

Shires, J. (2001). *Careers in Computer Animation*. New York, USA: The Rosen.

Shorter, G. (2012). *Designing For Screen: Production and Art Direction Explained*.

Ramsbury, Malborough: The Crowood Press Ltd.

Sugihartono, R.A. (2011). Antropomorfisme dalam Kesenian Indonesia. *Jurnal Seni Media Rekam*, 2(1), 30-40.

Suryani, I. (2014). Peran Media Film Sebagai Media Kampanye Lingkungan Hidup. *Akademi Komunikasi Bina Sarana Informatika Jakarta*, 2(2), 79-90.

White, T. (2006). *Animation from Pencils to Pixel*. Burlington, MA: Elsevier, inc.

Wicaksono, A. (2014). *Teori Interior*. Jakarta: Griya Kreasi.

Xiao, L. (2013). Animation Trends in Education. *International Journal of Information and Education Technology*, 3(3), 286-289.